



LAPORAN SKRIPSI

**APLIKASI PEMBANGUNAN KARAKTER PADA
ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID**

**RISMA WULANDARI
NIM. 201451135**

DOSEN PEMBIMBING

**Endang Supriyati, S.Kom., M.Kom.
Muhammad Imam Gozali, S.Kom., M.Kom.**

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2018



LAPORAN SKRIPSI

**APLIKASI PEMBANGUNAN KARAKTER PADA
ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID**

**RISMA WULANDARI
NIM. 201451135**

DOSEN PEMBIMBING

**Endang Supriyati, S.Kom., M.Kom.
Muhammad Imam Gozali, S.Kom., M.Kom.**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2018

HALAMAN PENGESAHAN
APLIKASI PEMBANGUNAN KARAKTER PADA ANAK USIA
DINI BERBASIS ANDROID

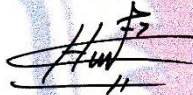
RISMA WULANDARI

NIM. 201451135

Kudus, 13 Agustus 2018

Menyetujui,

Ketua Penguji,



Ahmad Abdul Chamid, M.Kom
NIDN. 0616109101

Anggota Penguji I,



Anastasya Latubessy, S.Kom., M.Cs
NIDN. 0604048702

Anggota Penguji II,



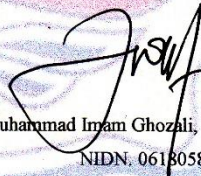
Wibowo Harry Sugiharto, M.Kom
NIDN. 0619059101

Pembimbing Utama,



Endang Supriyati, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0629077402

Pembimbing Pembantu,



Muhammad Inam Ghozali, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0618058602

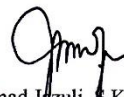
Mengetahui,



Dekan Fakultas Teknik

Muhammad Dahlan, S.T., M.T
NIDN. 0601076901

Ketua Program Studi Teknik Informatika



Ahmad Jazuli, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0406107004

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Risma Wulandari
Nim : 201451135
Tempat & Tanggal Lahir : Kudus, 25 Juli 1996
Judul Skripsi : Aplikasi Pembangunan Karakter Pada Anak Usia
Dini Berbasis Android

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lainnya yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 25 Juli 2018

Yang memberi pernyataan



Risma Wulandari

NIM. 201451135

APLIKASI PEMBANGUNAN KARAKTER PADA ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID

Nama Mahasiswa : Risma Wulandari
NIM : 201451135
Pembimbing :
1. Endang Supriyati, M.Kom
2. M. Imam Ghozali., M.Kom

ABSTRAK

Dalam menjaga kebersihan di dalam diri merupakan langkah awal yang penting dalam mewujudkan kesehatan diri. Pentingnya menjaga kebersihan juga harus diajarkan kepada anak-anak usia dini. Dalam periode emas pada masa tumbuh kembang, anak mudah menirukan, mudah mempelajari hal-hal yang berada di sekitarnya. Pada jaman sekarang anak-anak sudah terbiasa dengan telepon berbasis *android*. Adanya telepon berbasis *android* ini dapat memudahkan dalam pembuatan aplikasi edukasi bagi anak dengan memberikan materi pendidikan karakter kebersihan diri sendiri. Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk mengedukasikan kepada anak usia dini untuk menjaga kebersihan diri sendiri. Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pembangunan karakter pada anak usia dini berbasis *android* adalah *research and development* yang meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk, ujicoba pemakaian, revisi produk final, produksi massal. Hasil yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi berbasis *android* yang berfungsi sebagai media edukasi bagi anak usia dini antara usia lima tahun ke atas.

Kata kunci : *Usia dini, periode emas, edukasi, aplikasi, android, research and development*

APLIKASI PEMBANGUNAN KARAKTER PADA ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID

Student Name : Risma Wulandari

Student Id Number : 201451135

Supervisor :

1. Endang Supriyati, M.Kom
2. M. Imam Ghozali., M.Kom

ABSTRACT

In maintaining cleanliness inside is an important first step in realizing self health. The importance of maintaining cleanliness must also be taught to early childhood. In the golden period during the growth and development, children are easy to imitate, easy to learn the things that are around them. Nowadays children are familiar with Android-based phones. The existence of this Android-based phone can facilitate the creation of educational applications for children by providing educational material for personal hygiene. The purpose of making this application is to educate early childhood to maintain personal hygiene. The development method used in making android character-based character development applications is research and development which includes potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, product revision, usage testing, final product revision, mass production. The results that can be obtained from this study is an android-based application that serves as an educational medium for early childhood between the ages of five years and over.

Keywords: Early age, golden period, education, application, android, research and development



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.

Penyusunan Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Teknik Informatika S-1 di Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.

Pelaksanaan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari beberapa pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Suparno, S.H, M.S. , selaku Rektor Universitas Muria Kudus
2. Bapak Mohammad Dahlan, S.T, M.T, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus
3. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika
4. Ibu Endang Supriyati, S.Kom., M.Kom., selaku pembimbing utama yang telah banyak memberikan masukan selama penulis selama penulis menempuh kuliah terutama pada saat penyusunan skripsi
5. Bapak Muhammad Imam Gozali, S.Kom., M.Kom., selaku pembimbing pembantu yang telah banyak membantu dalam memberikan nasehat, bimbingan dan arahan selama penulisan laporan Skripsi ini selesai.
6. Ibu Durroh selaku Kepala Taman Kanak-kanak Wanita Islam 1 Kudus
7. Papah, mamah, mbak ani, nenek dan keluarga besar selaku keluarga penulis yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, do'a dan materi yang sangat berarti
8. Teman, sahabat, kakak penulis, Afifatun Ni'mah yang telah menemani penulis sampai saat ini
9. Kakak tingkat Mas Nidlom, yang mau direpotkan penulis dalam membantu menyelesaikan skripsi ini
10. Teman – teman seangkatan dan seperjuangan yang saling memberikan dukungan dan semangat

Penulis menyadari adanya kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penulisan laporan skripsi ini, karena itu penulis menerima kritik, saran dan masukan dari pembaca sehingga dapat lebih baik di masa yang akan datang. Penulis berharap semoga laporan skripsi ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca

Kudus, 25 Juli 2018

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan	2
1.5. Manfaat	3
BAB II.....	5
2.1. Penelitian Terkait	5
2.2. Landasan Teori	6
2.2.1. Pendidikan Karakter	6
2.2.2. Kebersihan.....	6
2.2.3. Pengertian Aplikasi	10
2.2.4. Aplikasi Permainan	11
2.2.5. Tahapan Pembuatan Permainan	13
2.2.6. Sejarah <i>Android</i>	14
2.2.7. Perancangan Sistem	21
2.3. Kerangka Pikir	26
BAB III	27
3.1. Pengumpulan Data	27
3.2. Metode Penelitian	27
3.3. Prosedur Penelitian	27
3.4. Tahapan Pembuatan Aplikasi	30
3.4.1. Analisa Kebutuhan.....	30

3.4.2.	Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak	31
3.4.3.	Proses Pembuatan Aplikasi.....	39
BAB IV	49
4.1.	Implementasi Program	49
4.2.	Pengkodean	58
4.3.	Pengujian	58
4.4.	Publikasi	58
4.5.	Hasil pengujian program	59
4.6.	Pengukuran	61
BAB V	67
5.1.	Kesimpulan	67
5.2.	Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol program flowchart (F.X. Wisnu Yudo Untoro 2010).....	21
Tabel 2.2 Simbol program flowchart (lanjutan).....	22
Tabel 2.3 Simbol sistem flowchart (F.X. Wisnu Yudo Untoro 2010)	22
Tabel 2.4 Simbol sistem flowchart (lanjutan)	23
Tabel 3.1 Storyboard Aplikasi	37
Tabel 3.2 Storyboard Aplikasi (lanjutan).....	38
Tabel 4.1 Black Box.....	59
Tabel 4.2 Black Box (lanjutan)	60
Tabel 4.3 Kemudahan dalam pengoperasian pada aplikasi	62
Tabel 4.4 Tampilan dan desain pada aplikasi	62
Tabel 4.5 Kemudahan tampilan menu pada aplikasi	62
Tabel 4.6 Pemahaman simbol atau tombol gambar pada aplikasi	63
Tabel 4.7 Manfaat ilmu yang diperoleh	63
Tabel 4.8 Kejelasan materi yang diberikan.....	63
Tabel 4.9 Peningkatan pembelajaran pada anak	64
Tabel 4.10 Kesesuaian fungsi dan tombol pada aplikasi	64
Tabel 4.11 Pemilihan suara pada aplikasi	64
Tabel 4.12 Tampilan pada aplikasi	65
Tabel 4.13 Kriteria penilaian	65
Tabel 4.14 Kriteria penilaian (lanjutan).....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka pikir membangun aplikasi pembangunan karakter pada anak usia dini berbasis android	26
Gambar 3.1 Langkah - langkah metode Research and Development	27
Gambar 3.2 Struktur Program Aplikasi Pembangunan Karakter Pada Anak Usia Dini Berbasis Android	31
Gambar 3.3 Flowchart Program	31
Gambar 3.4 Flowchart menu utama	32
Gambar 3.5 Flowchart menu main	33
Gambar 3.6 Flowchart kegiatan mandi level satu	33
Gambar 3.7 Flowchart kegiatan mandi level dua	34
Gambar 3.8 Flowchart kegiatan mandi level tiga	34
Gambar 3.9 Flowchart kegiatan gosok gigi level satu	35
Gambar 3.10 Flowchart kegiatan gosok gigi level dua	35
Gambar 3.11 Flowchart kegiatan gosok gigi level tiga	36
Gambar 3.12 Flowchart Menu Sound	36
Gambar 3.13 Flowchart Menu Tentang	36
Gambar 3.14 Flowchart Menu Info	37
Gambar 3.15 Proses pembuatan loading	39
Gambar 3.16 Proses pembuatan menu utama	39
Gambar 3.17 Proses pembuatan menu keluar	40
Gambar 3.18 Proses pembuatan menu tentang	40
Gambar 3.19 Proses pembuatan menu info bagian satu	40
Gambar 3.20 Proses pembuatan menu info bagian dua	41
Gambar 3.21 Proses pembuatan menu info bagian tiga	41
Gambar 3.22 Proses pembuatan tombol main	42
Gambar 3.23 Proses pembuatan tombol level bagian mandi	42
Gambar 3.24 Proses pembuatan tombol level bagian gosok gigi	42
Gambar 3.25 Halaman level satu kegiatan mandi	43
Gambar 3.26 Halaman level dua kegiatan mandi	43
Gambar 3.27 Halaman level tiga kegiatan mandi	44
Gambar 3.28 Halaman level satu kegiatan gosok gigi	44
Gambar 3.29 Halaman level dua kegiatan gosok gigi	45
Gambar 3.30 Halaman level tiga kegiatan gosok gigi	45
Gambar 3.31 Halaman lanjut kegiatan mandi	46
Gambar 3.32 Halaman lanjut kegiatan gosok gigi level satu	46
Gambar 3.33 Halaman lanjut kegiatan gosok gigi level dua	46
Gambar 3.34 Halaman lanjut kegiatan gosok gigi level tiga	47
Gambar 4.1 Halaman loading	49
Gambar 4.2 Halaman menu utama	49
Gambar 4.3 Halaman menu keluar	50
Gambar 4.4 Halaman menu tentang	50
Gambar 4.5 Halaman menu info bagian satu	51

Gambar 4.6 Halaman menu info bagian dua.....	51
Gambar 4.7 Halaman menu info bagian tiga	51
Gambar 4.8 Halaman sound saat nyala	52
Gambar 4.9 Halaman sound saat dimatikan.....	52
Gambar 4.10 Halaman menu main.....	52
Gambar 4.11 Halaman level kegiatan mandi	53
Gambar 4.12 Halaman level satu kegiatan mandi.....	53
Gambar 4.13 Halaman level dua kegiatan mandi	54
Gambar 4.14 Halaman level tiga kegiatan mandi	54
Gambar 4.15 Halaman level kegiatan gosok gigi	55
Gambar 4.16 Halaman level satu kegiatan gosok gigi.....	55
Gambar 4.17 Halaman level dua kegiatan gosok gigi.....	56
Gambar 4.18 Halaman level tiga kegiatan gosok gigi	56
Gambar 4.19 Halaman lanjut kegiatan mandi.....	57
Gambar 4.20 Halaman lanjut kegiatan gosok gigi level satu.....	57
Gambar 4.21 Halaman lanjut kegiatan gosok gigi level dua	57
Gambar 4.22 Halaman lanjut kegiatan gosok gigi level tiga	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	69
Lampiran 2	71
Lampiran 3	73
Lampiran 4	74
Lampiran 5	75
Lampiran 6	76
Lampiran 7	79
Lampiran 8	80

